ATARI® 2600™

ENGLISH
FRANCAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE PLAYER ONLY
UN SEUL JOUEUR
EIN SPIELER ALLEIN
UN SOLO GIOCATORE
SOLO UN JUGADOR

OBELIX*

* ©1983 Les Editions ALBERT RENE, GOSCINNY & UDERZO

EmuMovies

CAESAR'S GALLING DEFEAT

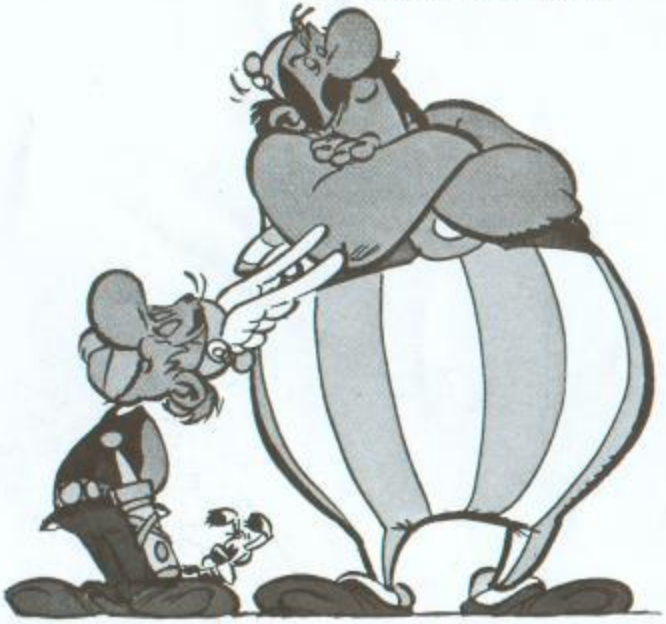
The year: 50 B.C. The place: a Gaulish village near the Roman outposts of Totorum, Aquarium, Laudanum, and Compendium. Here we find the last outpost of resistance against the legions of Julius Caesar. And who are the leaders of these indomitable fighters against the mighty Roman Empire? Who has the gall to oppose Caesar's will? Why, none other than a humble menhir deliveryman named Obelix, and his small but shrewd friend, Asterix.

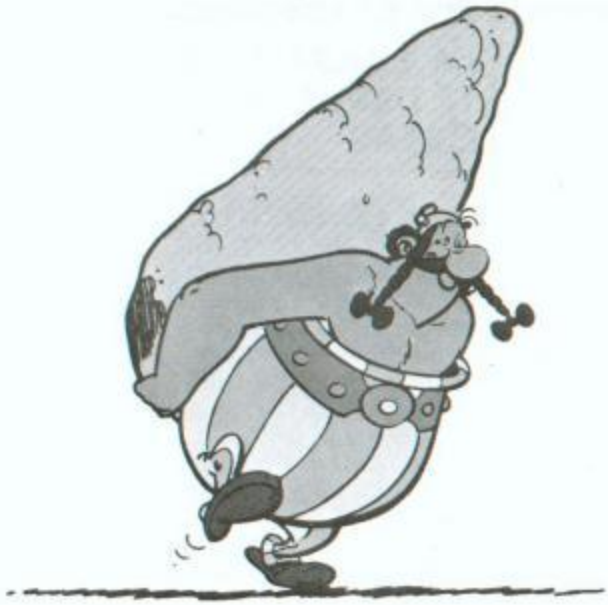
L'EXASPERANTE DEFAITE DE CESAR

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ dans un petit village gaulois, aux environs des camps romains de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petitbonum. Ce village abrite le dernier bastion de résistance contre les garnisons de soldats romains de Jules César. Et qui croyez-vous donc mène ces irréductibles guerriers contre le puissant Empire Romain? Quels sont les effrontés qui osent s'opposer à la volonté du grand César? Tout simplement un humble livreur de menhirs dont le nom est Obélix et son ami Astérix, de petite taille mais d'une vive intelligence.

CÄSARS ÄRGERLICHE NIEDERLAGE

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Der Ort: ein gallisches Dorf nahe den römischen befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum. Hier haben wir das letzte Widerstandsnest gegen die Legionen des Julius Cäsar. Und wer führt diese unbezwinglichen Kämpfer gegen das mächtige römische Reich? Wer ist wahnwitzig genug, dem Willen des mächtigen Cäsars zu widerstehen? Das ist doch der bescheidene Lieferant für Hinkelsteine namens Obelix, und sein kleiner, doch listiger Freund, Asterix.





GAME PLAY

Your job is to help Asterix stun Roman soldiers while Obelix knocks them off with menhirs (What's a menhir? It's a...um...Oh, here it is. Menhir n.: A rough-hewn rock. Each time Asterix runs into a soldier, the soldier turns white with fear and stops in his tracks. If Obelix drops a menhir on a stunned Roman, you'll score points (in Roman numerals, of course). The faster the soldier is moving when Asterix stuns him, the more points you'll receive.

LE JEU

Votre mission est d'aider Astérix à pétrifier les soldats romains tandis qu'Obélix les assomme avec ses menhirs (qui sont de pierres dressées). A chaque fois qu'Astérix rencontre un soldat, ce dernier devient tout blanc de peur et s'arrête net. Si Obélix l'assomme avec son menhir, vous remportez des points (marqués en chiffres romains bien entendu). Plus le romain courait vite lorsque qu'Astérix le pétrifie, plus vous remportez de points.

SPIEL

Ihre Aufgabe besteht darin, Asterix beizustehen: Er verblüfft die römischen Legionäre, während Obelix sie mit Hinkelsteinen hinunterstößt (was ist eigentlich ein Hinkelstein? Das ist... hmm...Oh, hier haben wir's. Hinkelstein m.: ein grob behauener Felsen prähistorischen Ursprungs). Jedes Mal, wenn Asterix auf einen Legionär stößt, wird der Legionär vor lauter Angst schneeweiß und bleibt wie gelähmt stehen. Wenn Obelix einen Hinkelstein auf 'nen fassungslosen Römer fallen läßt, verzeichnen Sie Punkte (in römischen Ziffern, wie

If a stunned soldier is not knocked off by Obelix's menhir, he turns red with anger and becomes a dangerous foe. Asterix can only overcome angry Romans if he catches a pellet of magic potion, which the village druid, Getafix, drops from above. The potion gives Asterix superhuman speed and strength. Unfortunately, the potion wears off quickly, and as soon as it does, Asterix is vulnerable to red Romans again.

There are two types of Roman soldiers: fat legionnaires and smaller centurions. The centurions are worth twice as many points as the legionnaires (as Obelix says, "Romans are like oysters—the little ones are often best!") The Romans march in lanes; Asterix can only move between lanes by means of red footbridges (see figure).

Si un romain pétrifié n'est pas assommé par Obélix, il devient tout rouge de colère et se transforme en ennemi redoutable. Astérix ne peut vaincre un romain en colère que s'il attrape une goutte de potion magique, que le druide du village, Panoramix laisse tomber d'en haut. La potion magique dote Astérix d'une force et d'une vitesse surhumaines, mais malheureusement les effets se dissipent rapidement et Astérix redevient vite vulnérable aux romains rouges.

Il existe deux sortes de soldats romains: les gros légionnaires et les petits centurions. Ces derniers valent deux fois plus de points que les légionnaires (pour citer Obélix: "Les romains, ils sont comme les huîtres: les plus petits sont les meilleurs!") Les romains se déplacent sur plusieurs lignes. Astérix ne peut passer de l'une à l'autre qu'à l'aide de passerelles rouges (voir figure).

sonst?). Je schneller sich der Legionär bewegt, wenn Asterix ihn paralysiert, umso mehr Punkte erhalten Sie.

Wenn ein paralysierter Legionär vom Hinkelstein des Obelix nicht hinuntergestoßen wird, verfärbt er sich vor Wut puterrot und wird zu einem gefährlichen Feind. Asterix kann wütende Römer nur dann besiegen, wenn er ein Kügelchen eines Zaubertranks erwischt, das der Druide des Dorfes, Miraoulix, von oben abwirft. Der Zaubertrank verleiht Asterix übermenschliche Geschwindigkeit und Kraft. Leider läßt die Wirkung des Zaubertrankes schnell nach, und sobald es so weit ist, ist Asterix wieder wehrlos den wütenden Römern ausgeliefert.

Es gibt zwei Arte von römischen Soldaten: Fette Legionäre und kleinere Zenturionen. Die Zenturionen sind zweimal so viel Punkte wert wie die Legionäre (wie Obelix bemerkt, "Römer sind wie Austern—die kleinen sind oft die besten!"). Die Römer rücken in Bahnen vor; Asterix kann sich zwischen Bahnen nur über rote Fußgängerbrücken fortbewegen (siehe Abbildung).

There are four rounds of play; when one round is over all the soldiers temporarily disappear from the screen and a new round begins. Each round is more difficult than the last; the longer you play, the faster the action. You start the game with three lives, and score bonus lives at 10,000, 50,000, and 100,000 points.

USING THE CONTROLLER

Be sure your controllers are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, plug your controller into the left controller jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

Use your Joystick to move Asterix around the battlefield (remember, Asterix can only move up or down over red footbridges). Press the fire button to make Obelix drop a menhir.

Le jeu se joue en quatre manches; à la fin d'une manche, tous les soldats disparaissent momentanément de l'écran et la manche suivante commence. Le niveau de difficulté va croissant et l'action s'endiable au fur et à mesure des manches. Au début du jeu, vous disposez de trois vies et remportez des vies en prime à 10.000, 50.000 et 100.000 points.

EMPLOI DE LA COMMANDE

Assurez-vous que les commandes sont bien branchées dans les prises de la console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise de commande gauche. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Vous déplacerez Astérix sur le champ de bataille à l'aide de votre levier (souvenez-vous cependant qu'Astérix ne peut aller vers le haut ou vers le bas qu'en traversant une passerelle rouge). Pour qu'Obélix fasse tomber un menhir, appuyez sur le bouton de tir.

Es gibt vier Spielrunden; wenn eine Runde vorbei ist, verschwinden sämtliche Soldaten vorübergehend vom Bildschirm und eine neue Runde beginnt. Jede Runde ist schwieriger als die vorhergehende; je länger Sie spielen, um so schneller wird die Aktion. Sie beginnen das Spiel mit drei Leben und erhalten bei 10.000, 50.000 und 100.000 Punkten Bonusleben zugeschrieben.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerungen fest in den Buchsen des Gründgerätes stecken. Für Spiele mit einem Spieler wird den linken Spielkabel-Eingang benützt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um Asterix am Kampfplatz herum zu bewegen (vergessen Sie nicht, Asterix kann sich nur über rote Fußgängerbrücken hinauf oder herunter bewegen). Drücken Sie den Feuerknopf, um Obelix einen Hinkelstein fallen zu lassen.

CONSOLE CONTROLS

Press **GAME RESET** to end a game and to start a new game.

Press **GAME SELECT** to choose one of four game variations. You start the game at the round corresponding to the game number (I, II, III, IV).

The **DIFFICULTY** switches have no function in this game.

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

SCORING

Knocking off a stunned legionnaire: 10, 50 100, 500, or 1000 points

Knocking off a stunned centurion: 20, 100, 200, 1000, or 2000 points

Knocking off red Romans: Point value + 200

COMMANDES DE LA CONSOLE

Appuyez sur **GAME RESET** pour finir une partie et commencer un nouveau jeu.

Appuyez sur **GAME SELECT** pour choisir l'une des quatre variantes de jeu. Vous commencez à jouer à la manche correspondant au numéro de jeu (I, II, III, IV).

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

SCORE

Assommer un légionnaire pétrifié: 10, 50, 100, 500 ou 1000 points

Assommer un centurion pétrifié: 20, 100, 200, 1000 ou 2000 points

Assommer un romain rouge: Sa valeur en points + 200

KONSOLEN-STEUERUNGEN

Drücken Sie **GAME RESET** um ein Spiel zu stoppen und mit einem anderen Spiel zu beginnen.

Drücken Sie **GAME SELECT** um eine von vier Spielvariationen zu wählen. Sie beginnen mit dem Spiel bei der Runde, die der Spielnummer entspricht (I, II, III, IV).

Die **DIFFICULTY** Schalter haben in diesem Spiel keine funktion.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

PUNKTE-ZÄHLUNG

Herunterstoßen eines paralysierten Legionärs: 10, 50, 100, 500 oder 1000 Punkte

Herunterstoßen eines paralysierten Zenturionen: 20, 100, 200, 1000 oder 2000 Punkte

Hinunterstoßen von roten Römern: Punktwert + 200

ATARI, CORP. Sunnyvale, CA 94086

ATARI

Designed and programmed by SUKI LEE
Computer graphics by: DAVE JOLLY
Audio by: ANDY FUCHS and JEFF GUSMAN

CO19787-117/A REV. A ©1986 ATARI, CORP. ALLRIGHTS RESERVED Printed In Taiwan
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & TM Off, Imprime aux U.S.A. 1986 9 C